

## Formato de Presentación Working Paper

### **Animated Book**

#### **Autores**

**Wilson Parrado**

[wilson.parrado@usantotomas.edu.co](mailto:wilson.parrado@usantotomas.edu.co)

**Kevin Ojeda**

[kevinorejeda@usantotomas.edu.co](mailto:kevinorejeda@usantotomas.edu.co)

**Daniel Francisco Rubiano**

[daniel.rubiano@usantotomas.edu.co](mailto:daniel.rubiano@usantotomas.edu.co)

#### **Resumen**

Animated Book se propone como proyecto en la industria creativa de producción de contenidos digitales orientada a potenciar las capacidades comunicativas de libros y publicaciones editoriales impresas usando como plataforma la realidad aumentada, que permite la incorporación de recursos animados y otros elementos de interacción, que se consideran que pueden enriquecer la experiencia de lectura de la publicación impresa intervenida.

Se brinda de igual manera cursos pedagógicos de animación digital de productos editoriales apoyados por el semillero de la universidad Santo Tomás llamado In-house los cuales van enfocados en un primer momento a los estudiantes de tercer y cuarto semestre de la universidad Santo Tomás

#### **Palabras clave**

Realidad aumentada

Animaciones Digitales 2D y 3D

Cursos pedagógicos

Atractivo visual

#### **Abstract**

Animated Book is proposed as a project in the creative industry for the production of digital content aimed at enhancing the communication capabilities of books and printed editorial publications using augmented reality as a platform, which allows the incorporation of animated resources and other elements of interaction, which is considered that can enrich the reading experience of the intervened printed publication.

In the same way, pedagogical courses of digital animation of editorial products supported by the seedbed of the Santo Tomás university called In-house are offered, which are initially focused on third and fourth semester students of the Santo Tomás university.

### **Keywords**

Augmented reality  
2D and 3D Digital Animations  
pedagogical courses  
eye appeal

### **Introducción.**

Nuestro proyecto nace de la problemática que evidenciamos de la falta de lectura por medios análogos mediante el modelo de doble diamante, encuestas y entrevistas como técnicas de recolección de datos, además del método cualitativo de observación participante, con los cuales logrando identificar que en la actualidad las personas presentan mayor nivel de distracción durante la lectura de los libros análogos.

Por este motivo nuestro proyecto busca fomentar el hábito de la lectura mediante la animación tanto 2D como 3D y la creación de interactividad de productos editoriales como libros revista y demás productos que necesiten algún atractivo visual de apoyo.

Y de igual manera brindamos talleres pedagógicos de la mano del semillero de investigación de la universidad Santo Tomás In-House en los cuales enseñamos un poco como es el proceso y de qué manera nuestros clientes pueden llegar a animar sus productos editoriales o cualquier otra pieza la cual pretenden animar.

Nuestros primeros aprendices de nuestras metodologías de animación serán los estudiantes de tercer y cuarto semestre de la universidad Santo Tomás ya que buscamos que estos

Página 3 de 5

estudiantes que se encuentran realizando su proceso modular puedan ver los grandes alcances que su proyecto puede lograr.

### **Estado del arte:**

Basándonos en una amplia investigación, cuyos textos nos ayudan a comprender los fundamentos esenciales sobre la lectura análoga y digital, así que **(miha kovac y adriaan van der wel, Abril.2020)** nos habla que:

*¡Las tecnologías digitales presentan enormes oportunidades en cuanto al acceso el almacenamiento y la transmisión de la información y los entornos de lectura digital ofrecen formas de presentar la información que son fáciles o imposibles de conseguir en textos impresos lo cual está modificando de manera significativa las formas en las que leemos los materiales digitales pueden adaptarse al nivel de competencia de cada individuo lo que posibilita procesos de aprendizaje flexibles que se adecuen a las necesidades y el desarrollo de cada lector!*

Apoyándonos en la investigación de Herramientas y metodologías para gamificación educativa y organizacional, el cual plantea:

*Que el concepto de “diversión” es uno de los aspectos del videojuego que invita a jugar, y esto permite una retroalimentación positiva que lleva a repetir la actividad en numerosas ocasiones. Así, se reconoce que la experiencia de jugar videojuegos permite la vivencia de emociones que aumentan tanto el interés como las expectativas ante la experiencia lúdica.* **(Lira I, Harvey Y ,Claudia M,Alfredo G, Septiembre-2021.)**

Fundamentándonos en la la investigación de, Era digital en tiempos de pandemia: educación, color, conocimiento y comunicación, el cual se enfoca en: *Las transformaciones sociales y los cambios en la comunicación del conocimiento en la era actual en tiempos de pandemia por el COVID-19, utilizando el color como elemento visualizador de los cambios sociales y tecnológicos, donde las imágenes y el mundo virtual se convierte en un elemento esencial de comunicación y transmisor de conocimiento. Con un enfoque cualitativo se trabaja desde una teoría crítica, desde el análisis de textos, imágenes y bases prácticas para evidenciar el efecto de la virtualidad como elemento transformador en el aprendizaje, comunicación y relación cromática de la sociedad en la actualidad.* **(UNIVERSIDAD DEL ZULIA, Octubre-2020).**

En **ELISA YUSTE consultoría en cultura y lectura**, nos habla sobre El estudio que determinó que los niños y niñas que leyeron un libro impreso recordaban un **47%** de lo que habían leído. En el caso de los libros digitales con animaciones, el porcentaje subió hasta

Página 4 de 5

un **60%**. Así que el coautor del estudio, el profesor asociado de psicología en la Universidad **Carnegie Mellon Erik Thiessen**, explica este fenómeno con un simple ejemplo:

*¡Pongamos que leemos la palabra «gato». Una persona que ya sepa leer o que, en su defecto, tenga mejor comprensión lectora asociará esta palabra a una serie de imágenes de gatos en su cabeza a la hora de leerla. Una persona que no sepa leer o que esté aprendiendo no hará esta asociación. Por lo tanto, podría intentar descubrir qué significa «gato» en lugar de*

*comprender el papel de ese gato en una historia.*

Si bien es cierto que la lectura compartida de libros es fundamental, especialmente en edades pre lectoras. Y aunque hay que tener presente que el soporte no es la clave en relación con los niños y la lectura. También es interesante confirmar que las lecturas digitales animadas e interactivas pueden ser un gran aliado. Por ejemplo, para que los niños y niñas que no cuenten con una figura humana con la disfrutar de la lectura compartida puedan dar sus primeros pasos en el aprendizaje de la lectura.

## **Objetivos**

### **General:**

- Prestar un servicio de creación y de enseñanza de animaciones digitales a productos editoriales los cuales se les busque crear un mayor atractivo visual.

### **Específicos:**

- Crear animaciones digitales a productos editoriales que enriquezcan la experiencia del lector
- obtener el conocimiento básico mediante cursos de manera online y/o presencial mediante charlas, semilleros, conferencias, ponencias, entre otros para así utilizar las diferentes herramientas de Adobe para crear y finalizar las piezas publicitarias a las cuales las facultades desean realizar.

## **Metodología.**

Modelo de doble diamante / caja negra

## **Resultados:**

Página 5 de 5

Como resultados tenemos en un primer momento las animaciones con realidad aumentada del primer libro abordado el cual es mi vecino misterioso que pertenece a la casa azul de la editorial santo Tomás y el desarrollo y planteamiento casi finalizado de los cursos pedagógicos que impartimos para la enseñanza de animación 2D y 3D de productos editoriales.

## **Referencias Bibliográficas**

HERNÁNDEZ, J., TORRES ARDILA, D., & CAMARGO, E. (2020). *Era digital en tiempos de pandemia: educación, color, conocimiento y comunicación / Digital era in times of pandemic: education, color, knowledge and communication*. *Utopía Y Praxis Latinoamericana*, 25(1), 216-230. Recuperado a partir de <https://produccioncientificaluz.org/index.php/utopia/article/view/34171>.

<https://www.elisayuste.com/lecturas-digitales-animadas-e-interactivas-para-dar-los-primeros-pasos-en-el-aprendizaje-de-la-lectura/>

Lira, I, Valencia, Harvey Y, Claudia M, Alfredo G. (2021). *Herramientas y metodologías para gamificación educativa y organizacional*. Primera Edición. Corporación Universitaria de Asturias. [http://uniasturias.edu.co/SUMMA/pdf/herramientas\\_metodologias.pdf](http://uniasturias.edu.co/SUMMA/pdf/herramientas_metodologias.pdf)